

Geronimo Stilton



LAS AVENTURAS
DE

SHERLOCKO

LA MARCA DEL GATO

DESTINO



Geronimo Stilton

LAS AVENTURAS
DE
SHERLOCKO
LA MARCA DEL GATO



DESTINO



ÍNDICE



¡Santo y seña, Stilton!

6

EL CASO



Sherlocko... ¡no es tontocko!

20



Un gato... ¡¿lobo?!

24

LA INVESTIGACIÓN



Un vándalo en el Museo
de Ratonington

32



El medallón de la reina
Revolondia

40



Un caballero... ¡demasiado
desmontado!

47

	El violín de Stradirratiuss	53
	¡La partitura de la casa de Mozrat!	59
	Siguiendo el rastro del ladrón	69
	¡Salven la Mona Ratisa!	74
	La guarida del ladrón	86

LA SOLUCIÓN

	¿El verdadero rostro del gato?	100
	Un giro... ¡sherlockante!	111
	Los cactus, la piscina y la piraña	118

LA ACADEMIA DE SHERLOCKO

	Regla importante para un detective: ¡saber escuchar!	124
---	---	-----

Geronimo Stilton

presenta

LAS AVENTURAS DE SHERLOCKO

En una misteriosa ciudad siempre envuelta en la niebla y acariciada por un viento gélido, hay una extraña casa en la que vive un extravagante roedor apasionado por las investigaciones... ¡Es el gran Sherlocko, el detective de la Isla de los Ratones más genial de todos los tiempos!

En sus insólitas investigaciones cuenta con la ayuda de un ratón un rato curioso, que luce unos largos bigotes rizados (¿serán auténticos?). Se llama Stilton,

Geronimo Stilton...

**¡y estas son
sus aventuras!**



SEGUNDO PISO:

10 Habitación del ayudante: aquí duerme Geronimo Stilton cuando está en Ratonington.

11 Habitación de miss Piccadilly: nadie, aparte de ella, puede entrar en la habitación del ama de llaves... ¿Qué secreto esconde?

12 Habitación de sir Sherlocko: aquí es donde descansa el gran detective... ¡Aunque se rumorea que nunca duerme!

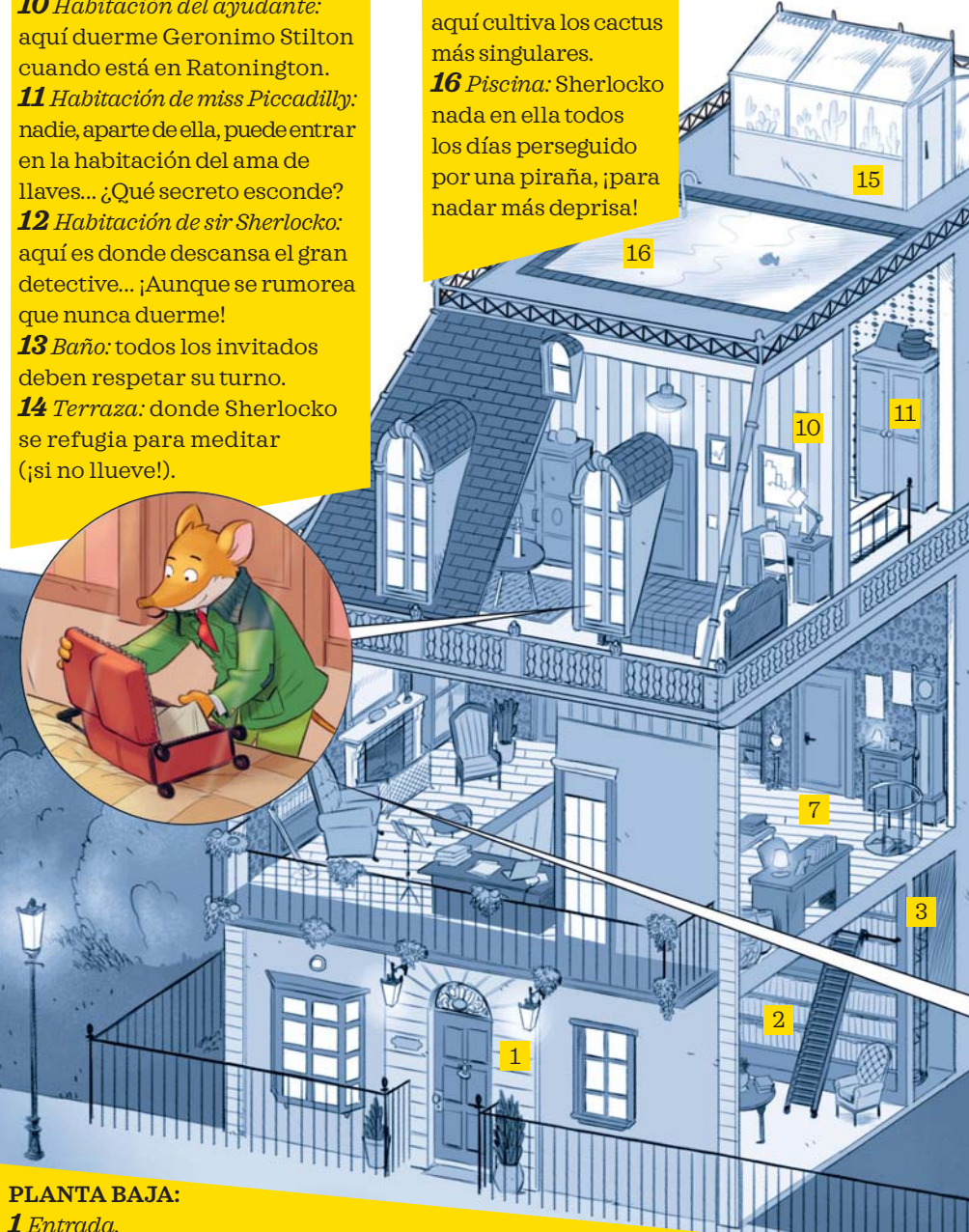
13 Baño: todos los invitados deben respetar su turno.

14 Terraza: donde Sherlocko se refugia para meditar (¡si no llueve!).

15 Invernadero:

aquí cultiva los cactus más singulares.

16 Piscina: Sherlocko nada en ella todos los días perseguido por una piraña, ¡para nadar más deprisa!



PLANTA BAJA:

1 Entrada.

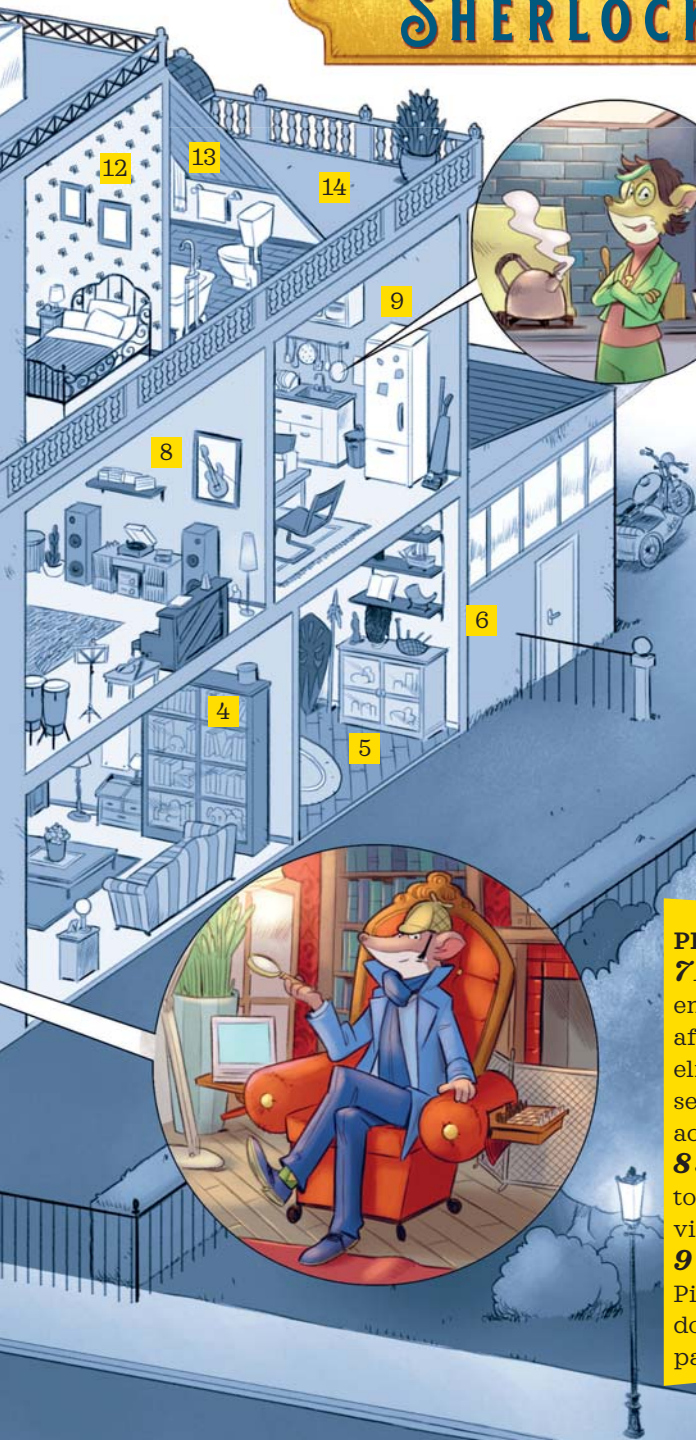
2 Biblioteca: abarrotada de libros sobre casos misteriosos.

3 Escalera secreta: lleva al sótano, donde está el archivo de los casos sin resolver.

4 Salón del Misterio: Sherlocko solo entra en él por su cumpleaños, cuando invita a sus amigos al famoso «Torneo del Misterio».

5 Sala de los Recuerdos: en ella reúne objetos de los casos resueltos.

AGENCIA DE INVESTIGACIÓN SHERLOCKO



6 *Patio cubierto:* aquí guarda Sherlocko los medios de transporte que utiliza en sus investigaciones, como la velocciclocka (una bicicleta muy extraña), la motociclocka con sidecar, el vuelocko, parecido a un globo, el automovilocko, un coche supertecnológico, y el veleroocko, que puede convertirse en submarino.

PRIMER PISO

7 *Estudio:* en él, sentado en su butaca, recibe a los afortunados roedores que elige entre los aspirantes a ser sus clientes que cada día acuden a su agencia.

8 *Sala de la Música:* donde toca todas las noches el violinocko.

9 *Cocina:* es el reino de miss Piccadilly, el ama de llaves, donde ella prepara el té con pastas.

¡SANTO y seña, STILTON!

Amanecía cuando salí de casa con la maleta en la pata y un paraguas bajo el brazo. Era indispensable en el lugar al que iba, ¡porque allí llueve todo el rato!

Cuando llegué a la estación ferroviaria, me dirigí al legendario **ANDÉN CERO**, desde el que todos los días, a la misma hora, sale el mismo tren... ¡Una locomotora de vapor!

¡Y allí estaba, esperando a los viajeros y lanzando altas bocanadas de humo!

Aquel *extraño* tren llevaba a una *extraña* ciudad (*¡muuuuy distinta de Ratonía!*), ¡donde con seguridad me aguardaba una *extraña* aventura! Mejor dicho, una aventura... ¡sherlockosa!

Ya lo habréis adivinado, ¿verdad, amigos roedores?

¡Iba a **RATONINGTON**, la ciudad de Sherlocko, el descendiente del detective más famoso de todos los tiempos!

Monté en el tren, me dirigí a mi asiento y, poco después, *me dormí*, mecido por el balanceo monótono del tren... ZZZZ... Ejem... Hasta ronqué bastante, lo confieso... ¡ZZZ!

Me desperté sobresaltado con el grito del revisor: —¡Ratoningtooon! ¡Se ruega a los señores roedores con destino Ratoningtooon que bajen!

¡Chillííí, qué susto! Pero si al **otro** lado de la ventanilla... ¡todo estaba **oscuro**! ¿Qué hora era?

¡Oh, no! ¡El tren iba con RETRASOOO!

Eran más de las cinco, ¡la hora a la que me esperaba Sherlocko para tomar el té!

¡Y cualquiera que lo conozca, sabe lo MUCHO que aprecia la **puntualidad!**

Así que bajé del tren de un salto, corrí a la salida de la estación y me dirigí como una flecha al barrio donde vive mi amigo.

Ratonington, como siempre, estaba inmersa en **neblina** y la **lluvia** caía a cántaros, repique-teando en mi paraguas...



Mientras corría, vi un cartel en las paredes:

«¡MONA RATISA EN RATONINGTON!»

El Museo de Arte Antiguo de Ratonia había prestado el famoso cuadro a la Pinacoteca de Ratonington. Con gusto habría ido a ver la **EXPOSICIÓN**, ¡pero no tenía tiempo para pensar en el arte! ¡Tenía que correr a casa de Sherlocko!

No obstante, consideré que él estaría enterado del retraso, ¡siempre está informado de todo!

Así que dejé de lado el arte y decidí hacer una cortísima parada en el **GATO AZUL**, un local en el que podría picar algo rápido... ¡Tenía un hambre felina! ¡Así que devoré un bocadillo de carne asada y verduras!

Luego, puesto que estaba allí, alargué un poco el camino hasta la farmacia, porque por la mañana me había salido un fastidioso **grano** en la nariz, ¡necesitaba una crema sin falta!

Al final tomé la calleja Estrecha, dejé atrás una valla pintada de azul y... ¡por fin llegué a la calle de las Intrigas, 13!

Me encontré delante de aquel estrambótico **edificio** de piedra con una estrambótica verja de hierro forjado y una puertecita azul aún más estrambótica, junto a la cual destacaba una placa de bronce:



Iba a dar tres golpes breves y uno más largo (¡era nuestro código secreto!) con la aldaba de latón reluciente cuando...

Se abrió una **mirilla**, por la que entreví un ojo que me escrutaba con mucha atención...

Reconocí aquella mirada: era la de miss Piccadilly, el **ama de llaves** de Sherlocko.

—¿Quién es? —preguntó ella.

—Miss Piccadilly, soy yo... —dije con un suspiro—, Stilton, Geronimo Stilton, ¡el ayudante!

—¡Si quiere entrar, primero debe darme el **SANTO Y SEÑA!** —dijo ella, inflexible.

—Ejem, ¿*parmesano*? —intenté.

—Nooo, *parmesano* era
ayer, ¡quiero el de hoy!
Lo siento, pero
he recibido

órdenes precisas

—exclamó la voz—. ¡Sin
el santo y seña no pue-
de entrar nadie, ni si-
quiera usted! Además,
¡tiene que entrenar la
memoria!

¡Hago todo esto para
ayudarlo a mejorar en
el difícil **oficio**
de detective ayudante!

—Luego me animó—:
Pruebe a adivinar, no
se ha alejado mucho,
¿sabe...?

—Ejem... ¿*Camembert*?
¿*Cabrales*? ¿*Manchego*?



Ella replicó desolada:

—¡Nooo! Pero ha estado cerca, ¡muy cerca!

—¿Mozzarella? ¿Gruyer? ¿Idiazábal?

—No —bufó ella—. Venga, todavía no ha dicho unos cuantos **QUESOS**.

—No sé... ¿De bola? ¿De tetilla?
¿De cabra?



—Céntrese, mister Stilton, todavía aún no me ha dicho uno que... empieza por *r*... y termina por *t*, es más, por *rt*, es más, por *ort*, es más, por *fort*... ¡Puede conseguirlo, lo presiento! ¡Saque su instinto de detective!

—El santo y seña de hoy es... **¡roquefort!**

—exclamé—. ¿He acertado?

La puerta se abrió y vi a una roedora cuya edad no sabría decir. Tenía un mechón de pelo de un **rosa vivo** (pero era de un color distinto cada vez que la veía), al igual que los pantalones y la chaqueta.

Me miró con **sospecha** de la punta de los bigotes a la punta de la cola, ¡así era miss Piccadilly, el ama de llaves de Sherlocko!

—¿Estamos seguros de que es usted mister Stilton? —repuso ella—. ¡Yo soy responsable de todos los que entran y salen de esta casa!

—¡Pues claro que soy yo, **MISS PICCADILLY**! ¿Quiere acaso que le dé mi tarjeta?

Ella alargó la pata.

—¡Es una magnífica idea, gracias!

Le di entonces una **tarjeta** de color marfil. Ella la examinó con atención.

—Bien, bien... ¡Puede pasar, mister Stilton! —dijo.



Por fin conseguí entrar en aquella estrambótica casa en la que todo hablaba de **misterio**. Entonces, un reloj de péndulo dio seis toques. —¡Son las seis! ¡La hora del té ha pasado hace un buen rato! Rápido, mister Stilton, corra al **ESTUDIO**, ¡sir Sherlocko estará muy enfadado! —me dijo el ama de llaves.

Subí al primer piso y recorrí el pasillo oscuro. Mis pasos resonaron siniestros en el suelo de madera, hasta que llegué a una habitación con papel pintado de un rojo púrpura, decorado con **signos de interrogación**.

La habitación solo estaba iluminada por la luz de las velas y de la chimenea encendida.

Miré por todas partes, pero... ¡allí no había absolutamente nadie! ¡Sin embargo, miss Piccadilly había dicho que Sherlocko me estaba esperando! Me acerqué a su **BUTACA** personal.

Nadie, aparte de él, se ha sentado nunca en ella. Muchas veces, en mis visitas, yo me había preguntado qué sentiría al probarla...

Hum, ya que estaba... ¡En el fondo no había nada malo en que me sentara un *momentito*!

Así que me acerqué alargando una pata y...

—¡AAARJ! —chillé al darme cuenta de que en la butaca estaba *sentado*... ¡Sherlocko!

¡Chillííí, no me había percatado de que se encontraba allí!

—¿Qué iba a hacer, Stilton? ¡Esta es mi butaca, no la suya! —me dijo, mirándome fijamente.

—S-sí... Es decir, yo n-no... —balbucí abochornado.

—Antes de nada, arréglese los bigotes postizos, ¿es que siempre debo recordárselo todo? **REGLA**

IMPORTANTE PARA UN DETECTIVE: APRENDER A DISFRAZARSE Y CAMUFLARSE... ¡Y NO SOLO DE ROEDOR, SINO TAMBIÉN DE BUTACA! ¡TOME NOTA, STILTON!

Luego me señaló una mesita en la que se veía un tablero de *ajedrez* y la butaquita del ayudante (*¡que soy yo!*).

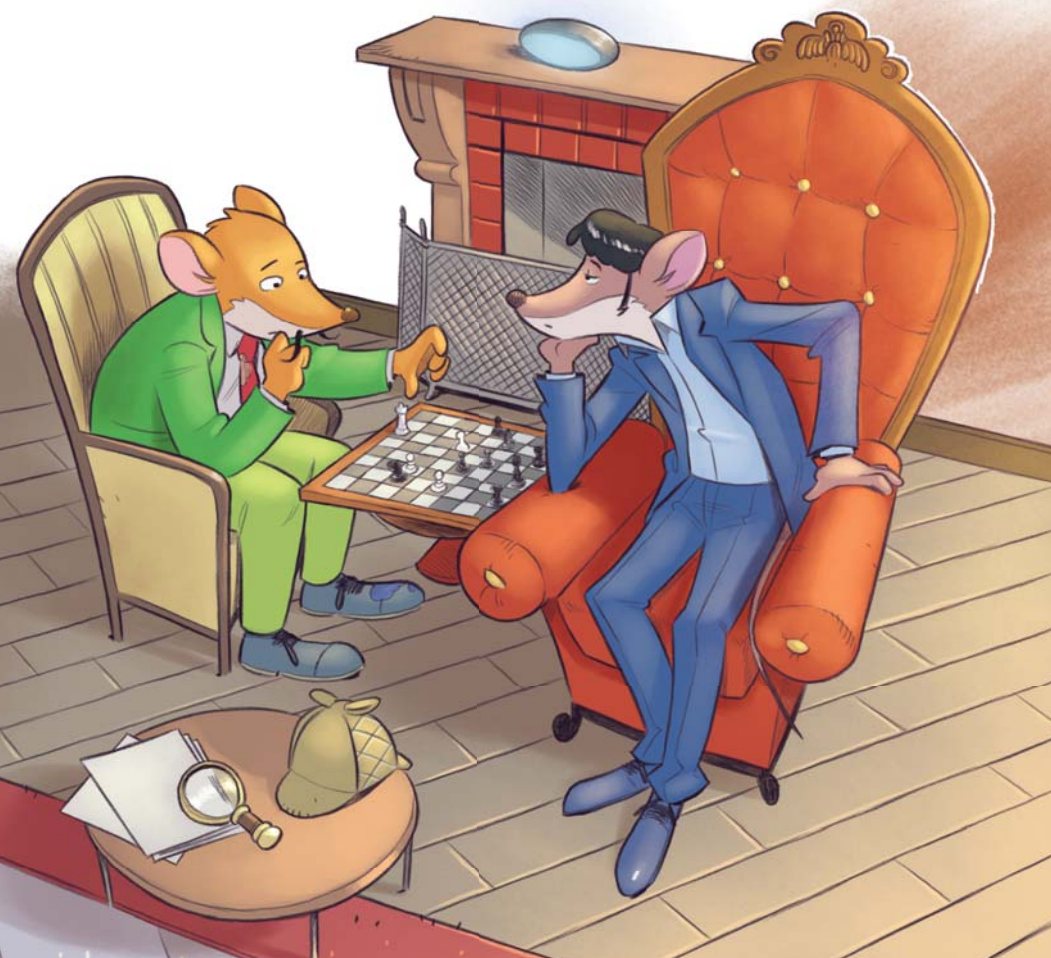
En un tono que no admitía réplica, me dijo:

—¡Hala, haga su jugada!

¡Oh, no, era uno de esos días en los que *él* quería echar una **PARTIDA DE AJEDREZ!**

No me malinterpretéis, a mí me encanta el ajedrez, pero con Sherlocko no se disfruta: las partidas

siempre duran
poquísimo...



Suspirando, me senté al fin en mi butaquita-ita-ita y adelanté un peón. Él hizo su **Movimiento**, yo hice otro, luego volvió a tocarle a él... Entonces me tomé unos instantes para estudiar la jugada siguiente. Pero Sherlock bufó.

—Uff, Stilton, ¡cuánto tarda! ¿Quiere darse prisa? ¡Enmohezco de aburrimiento, pobre de mí! Con los bigotes vibrándome por la presión, por fin me decidí e hice mi movimiento. Esta vez me sentía muy satisfecho, estaba seguro de tener por fin alguna posibilidad de ganar...

—**¡JAQUE MATE!** —exclamó Sherlocko triunfante—. Ha sido verdaderamente fácil esta vez *también*. ¡Qué aburrimiento! —añadió.

Pero ¿cómo? ¡Yo no me había dado cuenta de nada! Y aun así... ¡Sherlocko había **GANADO** en cinco minutos exactos!

En ese momento dijo, con un suspiro:

—Bah, esta partida ha durado *poquísimo*. Mal, muy mal. Pero también bien, muy bien, porque así podemos hablar de lo que me acucia ahora.

Pasemos por alto el hecho de que usted ha llegado con **retroso**, Stilton, porque esa ineficiencia es culpa de la compañía ferroviaria... Y pasemos por alto también el hecho de que ha dormido durante todo el viaje... En cuanto al arte, esté tranquilo: tendrá mucho tiempo que dedicarle, porque el caso que estamos a punto de investigar concierne, precisamente...

¡al Arte con la A mayúscula!

Yo me quedé de piedra.

—Pero... ¿cómo puede saber todas estas cosas? Y sobre todo... ¿cómo sabe que he estado pensando precisamente en el **arte**?